Contenido

PRÓLOGO

Comienzas el juego en tu casa. Te despierta tu madre avisándote de que hay un temblor.

Sal de la casa y dirígete hacia arriba, allí verás a un personaje, Garet, que intenta mover un cofre tirando de una cuerda, habla con él y se unirá a ti acompañándote en tu aventura.



Verás distintos caminos por donde ir, pero al intentar andar por cada uno de ellos caerá una roca que te impedirá el paso. El único camino por el que podrás continuar es cruzando el puente que hay en la parte de arriba y saliendo por el lado izquierdo de la pantalla. Continúa por el único camino posible, y ten en cuenta que puedes encontrarte con varios enemigos que tendrás que ir venciendo para poder pasar. Llegarás a otro puente de madera, si lo cruzas volverás a encontrarte el camino cortado, pero si antes de cruzarlo bajas, verás unas escaleras para poder seguir avanzando. Al bajarlas verás unas imágenes de una familia intentando salvar a un hombre que se está ahogando.



Una mujer te pedirá ayuda, continúa el camino hacia abajo y sube unas escaleras para poder cruzar el puente. Sal por la parte derecha de la pantalla y entrarás en una nueva zona. Dirígete a la parte de abajo del pueblo y verás a un anciano con un grupo de niños. Acércate y dos de ellos te acompañarán. A partir de este momento aparecerán en tu menú los poderes psíquicos, pero todavía no podrás utilizarlos. Vuelve al puente que estaba donde un hombre se ahogaba y verás unas imágenes mostrando una gran roca que cae en medio del lago.



Después sal por la parte de la derecha y entonces verás aparecer a dos enemigos. Garet llegará corriendo para ayudarte, pero en el enfrentamiento siempre saldrás perdiendo.



Entonces verás la presentación del juego y la aventura continuará tres años después de estos acontecimientos...

ENTRAR Y COMPLETAR LA TORRE TEMPLO SONNE

Empiezas arreglando el tejado de tu casa, después de hacerlo se unirán a ti Garet y Nadia. Ahora debes ir a la torre que hay en la parte de arriba del pueblo, pero para que te deje pasar un sacerdote debes buscar primero a un anciano. Para encontrar a este último, cruza el puente que hay en la parte de arriba del pueblo y baja las escaleras para pasar a la zona que hay saliendo por la izquierda. Aquí verás a los dos enemigos que te vencieron (*no podrás hacer nada con ellos*), continúa hacia la izquierda y sube las escaleras que verás. Ahí estará el anciano, habla con él y te acompañará. Ahora sí podrás volver a la zona anterior y entrar en la torre (Templo Sonne).



Completar el Templo Sonne.

Nada más entrar verás unas plataformas sobre el agua, puedes ir saltando de una a otra para poder pasar hacia arriba. Para lograrlo debes comenzar saltando por la parte derecha.

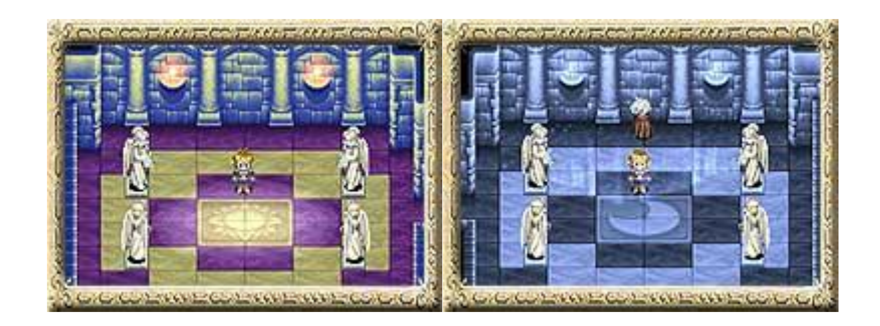


Continúa por el único camino posible y más arriba verás otra sala parecida, pero ahora hay tres salidas. Debes salir primero por la del centro, allí hay un cofre que te dará la Joya Pequeña. Sube después por la parte derecha y usa la joya en la estatua (*una especie de cabeza de toro*) que encontrarás. Por último, sube por la parte izquierda y encontrarás una puerta abierta. Una vez que pases llegarás a una sala grande que tiene tres estatuas en la parte de arriba. Las estatuas que están a la izquierda y a la derecha puedes empujarlas hacia un lado (o usando la magia Mover). Entra por la puerta que queda detrás de la estatua de la derecha. Sigue el único camino que hay y verás dos caminos más. El de la izquierda te llevará a un cofre con otra Joya Pequeña, recógela y vuelve para continuar por el camino de la derecha. En la parte de arriba encontrarás una puerta. Verás 6 estatuas, y, aunque puedes moverlas todas, mueve sólo la de la izquierda (usando el poder Mover). Detrás de ella encontrarás una estatua (*otra cabeza de toro*)

en la que puedes colocar la joya. Detrás de la estatua de la derecha del todo aparece una puerta al colocar la joya, debes continuar por ahí.



Llegarás a dos salas con cuatro estatuas, cada una con dos dibujos de un sol y una luna. Debes ir a la sala de la derecha y allí, en la parte de abajo, hay unas escaleras para bajar al piso inferior. Verás otras dos salas como las de arriba, pero aquí podrás mover las estatuas.



Mueve primero, en la sala de la izquierda, las dos estatuas de los lados hacia arriba y después hacia el centro. Después salta hacia el centro de las estatuas desde abajo y ponte delante de la estatua central (*justo delante de donde se junta la luz que emiten las estatuas*). Allí usa la magia Mover para atraer la estatua central hacia la luz.



Cuando lo hayas hecho, dirígete a la sala de la derecha y mueve las estatuas hacia el centro para que iluminen el círculo central. Ahora ve a las salas de abajo, y en la sala de la izquierda verás un rayo iluminando la pared del fondo. Acércate a esa pared y pulsa el botón A, así se abrirá un camino por el que podrás pasar. Llegarás a una zona en la que aparecen varios personajes que te hablarán. Te darán 4 botellas (Bolsas de Mitril).



Después debes ir saltando por las plataformas que hay arriba a la derecha y seguir el camino hacia la derecha del todo, donde podrás ir bajando y llegar hasta una estatua. Allí pulsa el botón A junto a la estatua y recibirás la **Estrella Venus** en el interior de una botella.

Ahora vuelve a saltar por las mismas plataformas. Verás una nueva plataforma que te permite ir subiendo, y así llegar a otra estatua. Te dará la **Estrella Mercurio**.

Vuelve a la zona central y salta por las plataformas de abajo. Llegarás a la tercera estatua que te dará la **Estrella Júpiter**.

Verás unas escenas y después podrás llegar a la última estatua (*situada arriba a la izquierda*) dando la vuelta por el camino que hay arriba a la derecha. Al examinarla recibirás la **Estrella Marte** y verás otras escenas más (en este punto Nadia deja de acompañarte).



Al terminar la secuencia tendrás que salir de la torre (*por el mismo camino recorrido antes hacia atrás o usando la magia* ***Huir***). Al salir verás a la gente esperando en la entrada y poco después te dejarán salir del pueblo.

VIAJE A VAULT, RECUPERAR EL BASTÓN CHAMÁN Y LLEGAR A LA CUEVA DE NOMA

Una vez que salgas de Tale por primera vez aparecerás en el mapa general. Baja un poco y verás a una especie de pájaro volando. Si te acercas a él aparecerá una extraña criatura llamada Djinn. Esta criatura se unirá a ti y te proporcionará nuevos poderes en las batallas. Este primer Djinn se llama Sílex y al cogerlo te explicará cómo puedes usarlo en las batallas. Sigue el camino hacia abajo y llegarás a un nuevo pueblo llamado Vault.



VAULT

Al llegar verás cómo salen unos carromatos corriendo. Entra en la ciudad y ve a la casa que hay arriba del todo a la izquierda, allí encontrarás a Iván, que posee el poder de leer la mente de las personas. Te pedirá que le ayudes a recuperar su Bastón de Chamán que le han robado unos ladrones. Debes entrar en la casa que pone Inn (donde puedes dormir para recuperar energía) y subir al piso de arriba. Allí verás a los dos ladrones que no se dejarán coger. Si intentas irte Iván te dirá que él puede cortarles el camino mientras tú les persigues, hazlo y podrás hablar con ellos.



Después sal de la casa y sube unas escaleras que hay en la pared de la misma para subir al tejado. Allí verás un agujero, entra en él y mueve una caja para poder pasar (para mover la caja usa el poder Mover), allí encontrarás el almacén de los ladrones. Debes vencerles y así Iván recuperará su varita.

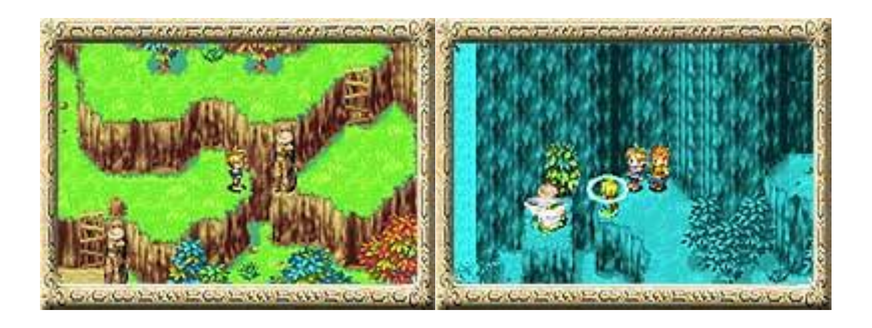
JEFE	PV	PP	Exp.
Bandido	244	0	36
Ladrones	110	0	15



Ahora sal del pueblo y dirígete hacia el este en el mapa general. Debes cruzar un puente para atravesar el río, y poco más arriba cruza otro puente (*hacia el este también*) para llegar a una cueva en la montaña.



Así estarás en la entrada a la Cueva Noma, cruza el río saltando y sube a la montaña moviendo unos pilares. Llegarás a una roca que tiene plantas alrededor, usa la magia **Mover** y no podrás moverlo, pero al intentarlo aparecerá Iván y con él podrás usar la magia **Torbellino** para liberar la roca y poder entrar en la cueva.



NOTA: *Si Iván no aparece es que no le has ayudado en Vault a recuperar el Bastón de Chamán.*

ATRAVESAR LA CUEVA DE NOMA

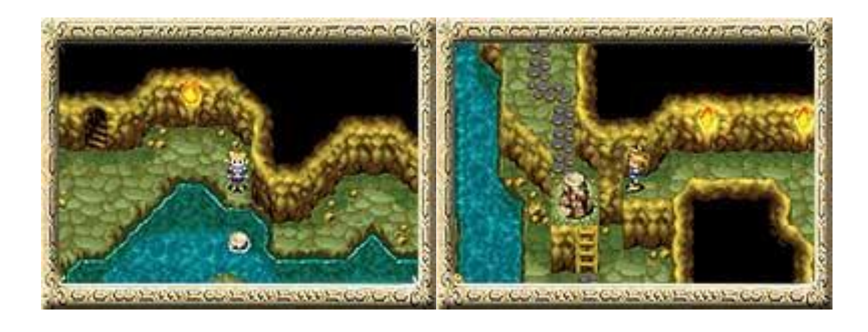
CUEVA DE NOMA

Al entrar dirígete hacia arriba, cruza el río saltando en la roca y continúa por el camino de abajo. Sube unas escaleras y llegarás a una cueva. Entra en ella, ve hacia la derecha y sigue el camino que hay hacia abajo saltando un pequeño lago (*si vas primero a la derecha podrás mover una columna para poder conseguir un Djinn un poco más adelante*). Entra en la cueva que hay y sigue el camino hacia arriba., verás una sala con un lago en medio. Si vas al lado oeste encontrarás una piedra para poder pasarlo. Continúa hacia arriba y entra de nuevo en otra cueva.



Mueve la roca que hay con la magia **Mover** (*si quieres coger el cofre que hay más a la derecha vuélvela a mover una vez que estés debajo de la roca*)

Sigue hacia abajo y mueve la roca que verás hacia la derecha para tirarla al piso de abajo. Vuelve por el mismo camino a la sala anterior y ahora podrás pasar gracias a la roca que has tirado hacia la derecha de la sala (*si antes has movido la columna podrás llegar a un Djinn llamado Fragua*). Entra en la cueva de arriba y continúa por el único camino. Mueve de nuevo otra roca hacia la izquierda (*además de liberarte el paso conectarás el inicio de la cueva con este punto*).



Sigue hacia arriba y a partir de aquí sólo habrá un camino para salir de la cueva y llegar a Bilibin.

BILIBIN Y COMPLETAR EL BOSQUE DE KOLIMA

BILIBIN

En esta ciudad puedes conseguir un Djinn llamado Ráfaga. Para ello debes subir por las escaleras que hay a la derecha de la tienda, y, una vez arriba, seguir andando por encima de la muralla que rodea la ciudad. Llegarás a una cueva tapada con plantas (*usa **Torbellino** para liberarla*). Al entrar avanza y usa **Mover** para apartar una estatua que te impide pasar, ahora podrás llegar a él.



Después sube a la parte de arriba de la ciudad y podrás entrar en un castillo. Sigue todo el camino hacia arriba y llegarás a la sala del rey, habla con él y aceptarás una misión. Sal del pueblo y dirígete al este por el camino de abajo. Llegarás a una barricada formada por cajas. Podrás mover la de la izquierda para abrir el paso y poder continuar por ahí. Al hacerlo volverás al mapa general. Continúa al este y verás en la parte de arriba el Bosque de Kolima.



BOSQUE KOLIMA

Entra en él y al hacerlo verás unas escenas en las que los personajes caen al suelo. Después de la introducción se levantarán y podrás ir hacia arriba. Llegarás a una zona con puentes de madera, tendrás que ir a la derecha del todo y cruzar el puente que hay arriba (*para llegar debes empujar el tronco hacia el río*). Ahora empuja el tronco hacia la izquierda y podrás pasar por encima de él hacia la izquierda. Pasa de pantalla y verás otro tronco que puedes empujar también a la izquierda. Después de hacerlo podrás pasar por encima y por debajo de él, ve por debajo. Mueve hacia abajo el tronco horizontal que te encontrarás y podrás pasar por encima de él. Sigue el camino que va hacia arriba.



Continúa avanzando por el único camino que hay y llegarás a un lago con tres troncos delante (*dos horizontales y uno vertical*). Mueve primero el vertical hacia la izquierda para poder pasar, después mueve el horizontal de arriba hacia abajo, luego el vertical de nuevo hacia la derecha y el horizontal de abajo hacia abajo. Ahora el horizontal de más arriba hacia arriba y por último el vertical hacia la izquierda y caerá al agua (*para llegar a él debes dar la vuelta pasando por la parte de abajo de la pantalla*).



Sigue el único camino posible y llegarás a un lago con varios troncos. En la parte de abajo de esta pantalla verás un interruptor al lado de una presa. Pulsa el botón A junto al interruptor y el agua del lago desaparecerá. Entonces podrás bajar a él para mover los troncos. Debes mover el vertical de arriba hacia la izquierda (*también puedes mover los troncos para coger un cofre que está en el lado derecho, aunque no es necesario cogerlo, es un traje*). Ahora vuelve a pulsar el interruptor y cuando suba el agua podrás salir por el camino de arriba y entrarás en una nueva zona con dos árboles gigantes. El de la izquierda con una cara de chica y el de la derecha con cara de anciano. Sube la liana que hay al lado del de la derecha y entrarás en el interior del árbol.



ÁRBOL TRET

Ve primero por el camino de la izquierda y sube la liana. En el siguiente piso, baja y salta por encima de las hojas amarillas, que están en la parte de abajo de la telaraña, para cruzar hacia la derecha. Sal al exterior y sigue todo el camino recto a la derecha hasta ver una liana, sube por ella y vuelve a entrar en el árbol yendo hacia la izquierda.



Una vez dentro sube por la liana que hay arriba a la derecha. Si *quieres coger el cofre que hay en el centro caerás al piso de abajo y tendrás que volver a subir*. Una vez que subas, sal del árbol por la salida que hay abajo y una vez en el exterior continúa por el único camino posible subiendo una liana. Si al subir continúas hacia la derecha encontrarás un Djinn llamado Brisa, y si sigues hacia la izquierda volverás a entrar en el árbol. Entra en él y salta encima de la hoja amarilla rota para caer al piso de abajo, sal por el camino de la izquierda, y sigue la rama que sale hacia abajo para llegar a una liana y poder subir. Continúa a la derecha, entra de nuevo en el árbol y déjate caer al piso de abajo justo por la hoja amarilla, que hay en el centro de la telaraña, para así poder caer por el agujero que hay en los otros pisos.



Habla con la cara de arriba y aparecerá un enemigo que deberás vencer.

JEFE	PV	PP	Exp.
Tret	710	36	226

Al hacerlo aparece una liana. Sube y sal del árbol para poder volver hacia Bilibin.



LLEGAR AL PUEBLO DE ÍMIL Y ENTRAR EN EL FARO DE MERCURIO

Vuelve hacia Bilibin y ve por el camino que hay encima de la ciudad. Tendrás que pasar dos puentes hacia la izquierda y verás una cueva en la montaña, entra en ella (Cueva de Bilibin).



Avanza por el único camino que hay y entra en la cueva. Sigue avanzando y llegarás a una sala en donde hay dos antorchas juntas que puedes mover y una salida abajo. S*i mueves una para acercarla al bloque de hielo lo derretirás y podrás conseguir un cofre*.



Continúa hacia abajo y sal de la cueva. En el mapa general de nuevo, dirígete hacia arriba y después a la izquierda. Así llegarás a Ímil.

ÍMIL.

Aquí puedes conseguir un Djinn llamado Fiebre. Para ello debes ir hacia arriba por el río congelado que cruza el centro de la ciudad. En la parte de arriba hay una cueva en la que se encuentra el Djinn. Para poder llegar a la cueva, primero debes tirar un muñeco de nieve, que hay en la parte derecha del río congelado, usando **Mover**.



Habla con una chica que hay dentro del santuario, que se encuentra a la izquierda del pueblo, y después habla con la gente de la casa que hay nada más entrar en el pueblo. Dentro de esta casa encontrarás un cofre que contiene una **Botella vacía**.



Ahora podrás ir a la torre que está un poco más arriba del pueblo (Faro de Mercurio).

Allí verás a Mia. Mueve una estatua con la magia **Mover** y ella te abrirá el camino para poder pasar (*Mia entrará delante de ti*).

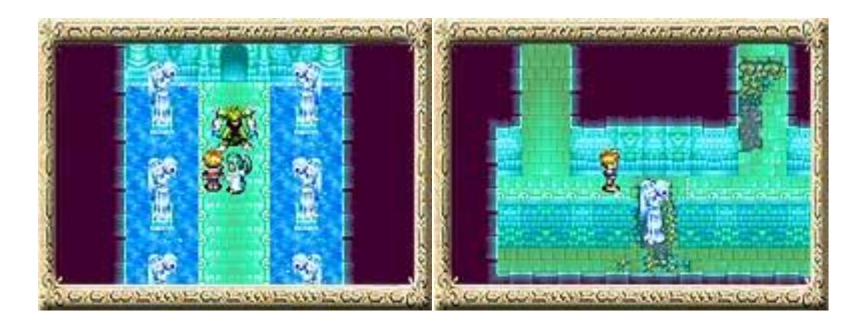


COMPLETAR EL FARO DE MERCURIO

FARO de MERCURIO

Entra por el camino que te abre Mia y sigue todo el camino hacia arriba. Te encontrarás con un enemigo que debes vencer para poder continuar. Al pasar verás una gran sala con una estatua, continúa hacia arriba por cualquier puerta y cruza de nuevo otra puerta hacia arriba. En esta sala debes saltar a la baldosa que hay enfrente para meterte por las escaleras que se ven en la puerta que hay arriba. Sigue por el único camino posible y verás el camino cortado por un agujero junto a una estatua, y a Mia a su lado. Usa la magia **Mover** para tirar la estatua y Mia se unirá a tu grupo. Con ella conseguirás también al Djinn llamado Burbuja.

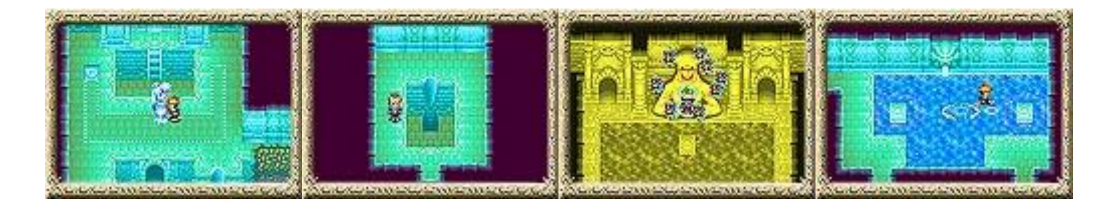
Ahora podrás continuar y llegarás a una sala en la que hay cataratas. Debes continuar por el camino de abajo a la derecha.



Verás una sala con unas tuberías. Empuja la primera tubería hacia la derecha para que pase el agua hasta el final. Avanza por el único camino posible (*subiendo y bajando las escaleras que encuentres*) y llegarás a la parte derecha de la misma tubería que empujaste. Muévela hacia la izquierda y se cortará el agua. Ahora puedes ir hacia la derecha para conseguir un cofre, que te rellenará los PP de un personaje, o ir hacia la salida que hay abajo a la izquierda.



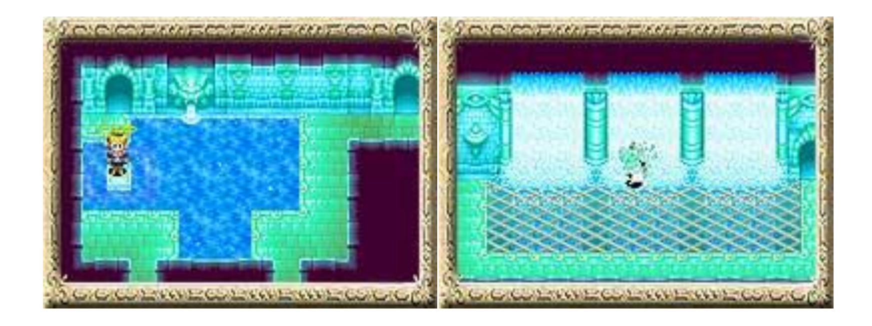
Una vez que salgas por ahí, sigue avanzando por el lado derecho. En la parte derecha de esta sala hay una estatua que debes empujar para colocarla encima del interruptor y abrir la puerta de arriba. Ahora da la vuelta a toda la sala y baja las escaleras. Continúa hasta llegar a la puerta y verás un hueco para tirarte. Déjate caer y llegarás a la sala que había al principio con una gran estatua en la pared. Salta hacia ella y usa el poder **Plegaria** de Mia. Así activarás las baldosas que hay en el agua y podrás adquirir la habilidad de saltar 3 veces en el agua cada vez que las pises.



Si entras ahora por la puerta derecha podrás saltar sobre una zona de agua y llegar a una pequeña sala con tres cataratas. Entrando por la de la derecha llegarás a un cofre (este cofre es un enemigo).

Vuelve hacia atrás, a la habitación de la estatua, y entra por la puerta izquierda.

Sube una pantalla y sigue el camino que hay saltando por las plataformas del lado derecho (*hacia la derecha del todo, hacia arriba del todo y hacia la izquierda del todo*). Continúa el camino hacia abajo y pasa de sala, sigue otra más hacia abajo y al llegar a una sala con tres cataratas entra en la del medio. Verás una sala con dos puertas arriba, sólo puedes ir de momento por la derecha.



Entrarás en una sala con varias tuberías. Mueve primero la de más arriba hacia arriba, después la de más abajo hacia arriba, y por último la que está a la derecha hacia la izquierda.

Vuelve atrás y cruza la sala anterior que ahora está llena de agua. Continúa avanzando y llegarás a una sala con un interruptor, pero necesitas subir al piso de arriba y tirar una estatua para poder pulsarlo.

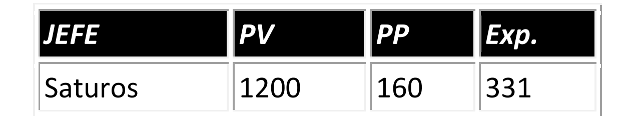
Sube a la sala de arriba y mueve la tubería de la derecha hacia la izquierda (*la tubería horizontal debe estar arriba*). La estatua se moverá a la izquierda. Devuelve a su posición esa misma tubería y la estatua bajará, y por último mueve la misma tubería otra vez a la izquierda, baja la horizontal y mueve hacia la derecha la primera tubería. Así la estatua caerá y podrás bajar y ponerla en el interruptor.



Sigue el único camino posible (*verás unas estatuas que puedes mover: detrás de una consigues un cofre*). Llegarás a otra estatua que podrás apartar con la magia **Mover,** y al pasar la puerta verás una sala con otra tubería rota. Empújala hacia arriba y se abrirá un camino nuevo, continúa por ahí. Sigue avanzando, y en una sala con varias cataratas podrás meterte por debajo de la del centro. Allí encontrarás un Djinn llamado Nieve. Continúa avanzando por la puerta que hay abajo a la izquierda y llegarás a otra sala con cataratas. Ahora debes pasar por debajo de la que está más a la derecha.



En la nueva sala usa **Mover** para abrir el paso. Continúa todo el camino y llegarás a una sala con un arco iris, usa **Plegaria** en la estatua y la catarata fluirá al revés. Subiendo por la catarata aparecerás en la parte superior de la torre y allí encontrarás a un enemigo al que debes vencer.



JEFE	*PV*	*PP*	*Exp.*
Saturos	1200	160	331



Ahora verás unas escenas, después ve hacia la izquierda y salta por las plataformas para colocarte en el ascensor y llegar abajo. Entrarás en la sala principal y verás que la pequeña fuente que había, está funcionando. Llena la botella vacía con agua de la fuente y sal de esta zona.



CURAR A TRET, PASO POR KOLIMA Y EL TEMPLO FUCHIN

Después de haber completado el Faro de Mercurio vuelve a Ímil y habla con la chica que había en el santuario. Ahora ya puedes salir del pueblo y dirigirte de nuevo al Bosque de Kolima. Una vez llegues allí debes darle el agua que has conseguido al árbol anciano. Así acabarás con la maldición de los habitantes de Kolima (el pueblo que está a la derecha del bosque).



Pasa por este pueblo y compra armas y armaduras nuevas. En la casa de abajo a la derecha del pueblo podrás conseguir un Djinn, llamado Granito, si entras en la casa por la parte trasera en vez de hacerlo por la puerta principal.



Continúa hacia la derecha rodeando el lago y verás un puente. Entra en él y, si ya le diste el agua al viejo árbol para curar a los habitantes de Kolima, te abrirán el paso y podrás continuar. Sigue el único camino posible y encontrarás el Templo Fuchin.



TEMPLO FUCHIN

No es necesario hacer nada en este lugar para poder seguir avanzando, pero puedes conseguir un Djinn llamado Céfiro y una nueva magia llamada **Fuerza**.

En el templo que hay en la ciudad verás un anciano que no te habla. Si usas el poder de leer la mente podrás hablar con él. Después sal del templo y verás que hay un hombre tapando una entrada a una cueva bajo la catarata. Si has hablado con el anciano te dejará pasar y podrás entrar en la cueva.



COMPLETAR LA CUEVA

Para completar la cueva, nada más entrar, verás dos troncos. Sube por el de la izquierda. Pasa de pantalla y ve saltando por las piedras para meterte en la puerta que hay en el lado de la izquierda. Sigue el único camino que hay y llegarás a un tronco. Baja rodando por él y al pasar de sala verás pinchos por el suelo. Dirígete hacia la parte izquierda de la sala y cruza al lado derecho para poder llegar a la puerta que hay en ese lado y acceder a la primera sala de la cueva, esta vez por el lado izquierdo. Ahora podrás cruzar, subido en el tronco, al lado derecho y así entrar por la puerta.



Pasa por debajo de los pinchos que ves (*pegado a la pared de abajo no te dan*) y verás otro tronco y a un Djinn llamado Céfiro en la parte derecha. Para llegar hasta él baja con el primer tronco y mueve el otro hacia la izquierda. Sube de nuevo con el primero para poder saltar a la piedra de la derecha y al tronco vertical. De esta forma podrás ir a la zona derecha. Coge el Djinn y salta al tronco de abajo para ir hacia arriba.



Pasa de habitación y llegarás a otra sala con agua y troncos. En la parte de abajo hay dos troncos pequeños en horizontal, monta en el de arriba para ir hacia arriba, después usa el de la parte derecha para ir hacia la izquierda, y por último usa el que queda abajo para subir y poder meterte por la puerta de la izquierda. Así conseguirás el Ojo de Dragón.



Sal de esta habitación y sube por los troncos para meterte en la puerta que hay arriba de todo. Si sigues todo el camino que hay llegarás a una estatua de un Dragón. Pon en la estatua el ojo que has conseguido y se iluminará la sala. Vuelve hacia atrás y en la última sala de agua y troncos que estuviste usa un tronco vertical que hay en la parte de abajo a la izquierda para entrar por la puerta de ese lado. Al pasar de sala (*volverás a una sala cercana al principio por donde ya habías pasado*), entra por la puerta de la izquierda y sigue el camino. Cuando llegues a la habitación del Dragón (tú estarás en la parte izquierda de esta habitación) fíjate en el suelo, y verás una sombra que te marca un camino (*es como si en la plataforma en donde estás hubiese un puente invisible, y el camino marcado en el suelo fuese su sombra*). Pasa por encima de él y entra por la puerta de arriba. Sigue avanzando y llegarás a una cueva, entra y conseguirás en un cofre el **Orbe de Fuerza,** que te dará la magia **Fuerza**. Ya puedes salir de la cueva y volver a hablar con el anciano del templo.



ATRAVESAR EL BOSQUE MOGALL

Una vez que salgas del Templo Fuchin, dirígete hacia el sur cruzando el puente y rápidamente verás un bosque. Entra en él y encontrarás un extraño ser verde que sale corriendo. Debes atravesar el bosque para poder pasar, pero es un gran laberinto.



BOSQUE de MOGALL

Para encontrar la salida baja dos pantallas, cruza el puente y mueve hacia la derecha el tronco vertical, después hacia abajo el tronco horizontal, hacia la izquierda el vertical y por último hacia arriba el horizontal. Pasa hacia la parte de arriba por ese tronco.

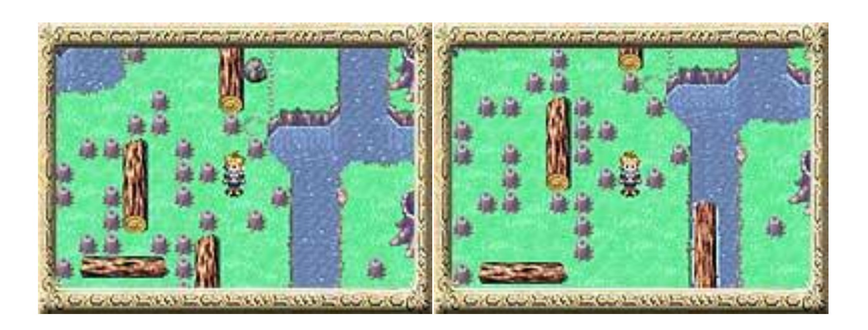


Continúa dos pantallas a la derecha y otras dos hacia abajo. Cruza el puente que te encuentras, mueve con la magia **Mover** la piedra y después el tronco hacia abajo, pasa hacia abajo y el siguiente tronco muévelo también hacia abajo, y por último el vertical que está a la izquierda hacia la derecha para poder pasar y llegar a un Djinn llamado Cuarzo.



Vuelve a cruzar el puente y métete por la izquierda. Sigue otra pantalla más a la izquierda y después ve por el camino de abajo. Cruza el puente que hay a la izquierda.

Encontrarás cuatro troncos (*el tronco que está más arriba, junto a una piedra, no lo tienes que mover. Para poder avanzar sólo tendrás que mover los tres troncos que están entre los tocones cortados*). Mueve primero el de más arriba hacia la derecha, después el de abajo hacia abajo y por último el de la derecha hacia la derecha para tirarlo al agua. Cruza por encima de él hacia el otro lado y continúa por la salida de abajo.



Cruza el puente que hay, y al intentar cruzar el siguiente aparecerá un enemigo del interior del tronco de un árbol. Este enemigo se irá corriendo, pero cuando intentes cruzar el siguiente puente aparecerá otro enemigo más grande al que te tendrás que enfrentar.

JEFE	PV	PP	Exp.
Simio Asesino	1000	45	460

Una vez derrotado el enemigo te darán las **Gotas de Lluvia** (*para poder usar la magia **Lluvia** al equiparlo*), y ya puedes salir del bosque. Si te diriges hacia el oeste llegarás a una nueva ciudad llamada Xian.



XIAN Y LLEGAR A ALTIN

XIAN

Una vez que hayas llegado a Xian debes ir hacia el norte en el mapa general y cruzar un puente. Allí hay una pequeña zona de hierba, camina alrededor de ella hasta que aparezca un Djinn llamado Corona.



Después entra a esa ciudad y lo primero que puedes hacer aquí es conseguir otro Djinn llamado Niebla que verás en la parte derecha. Para poder cogerlo debes hablar con la chica que va desde la casa al lago. Al hacerlo se le caerá el agua dejando un charco. Así podrás congelarlo para formar una columna y poder apoyarte en ella para pasar a la parte en la que se encuentra el Djinn.



Ahora puedes salir y dirigirte hacia el oeste. Llegarás a una zona de paso llamada Pasaje Alpino que debes atravesar hacia arriba para ver otra ciudad llamada Altin.



NOTA:

En esta ciudad, si entras en el templo de arriba y tienes la magia **Fuerza,** puedes golpear el tronco que hay dentro. Al hacerlo, verás unas escenas en las que saldrá una chica que busca a un personaje llamado Hsu que se ha perdido. Más adelante la encuentras en **Pasaje Alpino,** y después de conseguir la magia **Revelar**, puedes ayudarla a encontrarle.

ALTIN

Al entrar verás que la parte de abajo de la ciudad está inundada de agua. Dirígete hacia la parte izquierda y verás a un monstruo que es el culpable de ello. Ve hacia él, aunque escapará entrando en una cueva (Mina de Altin).



MINA de ALTIN

Debes seguir al monstruo entrando en la cueva y cuando llegues a él tendrás que vencerle. Al hacerlo te darán la **Joya del Frío** que, cuando la uses, te dará el poder de congelar sin necesidad de usar las magias de los Djinn.



Sal de la cueva y verás como hay una parte de la ciudad que ya no tiene agua, así que ve a la parte de abajo y entra de nuevo en la cueva, ahora por la entrada en la que se ve una vía. Avanza el camino que sigue la vía, sin entrar por ningún otro lugar, hasta que llegues a un lago. En esa zona verás una vagoneta. Cerca hay un interruptor que debes pulsar para cambiar el sentido de la vía y después montarte en ella. Así llegarás al monstruo anterior. Vuelve a enfrentarte a él por segunda vez y bajará el agua aún más.



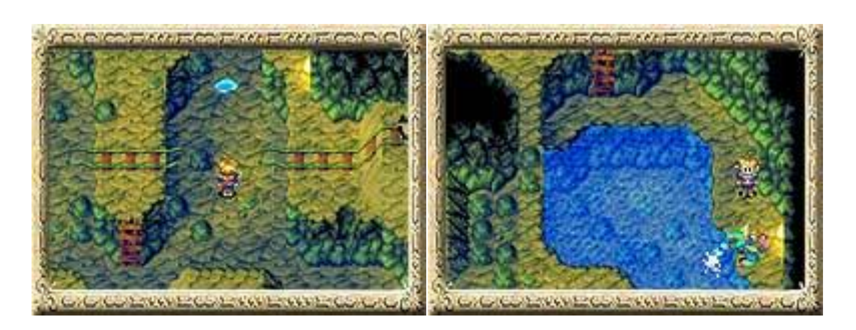
Vuelve hacia atrás y entra por la primera puerta que hay en la cueva (antes había agua y no podías pasar, pero ahora sí podrás hacerlo).

Tienes que usar la vagoneta que hay arriba a la derecha. Donde te dejen pulsa el el interruptor para cambiar la dirección de las vías y vuelve a usar la vagoneta dos veces. Así llegarás a una puerta por la que debes entrar y continuar por el único camino que hay hasta llegar a otra puerta.

En esta sala congela el charco para poder pasar por arriba y entra por la puerta.



En la siguiente sala congela otro charco que veras allí, sube las escaleras que hay en el centro de la habitación y usa el bloque de hielo para pasar a la derecha y llegar a la vagoneta que hay en esta sala. Así accederás a un cofre con el Escudo Dragón. Si ahora subes por las escaleras de la izquierda llegarás a un interruptor, púlsalo y vuelve a la vagoneta nuevamente. Llegarás a la salida donde encontrarás de nuevo al monstruo en otro pequeño lago.



Vuelve hacia atrás para salir de la cueva, o usa la magia Huir, y al salir verás que en la parte de abajo del pueblo ya no hay nada de agua. Así, podrás bajar a la última parte de la cueva y entrar por allí. Al avanzar verás una piedra tapando el camino (*de momento no podrás pasar por ahí*), sigue hacia la derecha y por el único camino posible llegarás a un lugar donde hay más vías y donde verás a un Djinn encima de una plataforma.



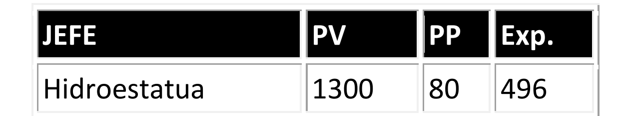
Para coger el Djinn: Congela los tres charcos que verás, cambia de posición el interruptor para cambiar las vías y mueve hacia la izquierda el pilar que hay al lado de uno de los

charcos. Sube las escaleras, salta por encima del bloque congelado y del pilar y llegarás a una vagoneta, úsala dos veces seguidas y llegarás al Djinn llamado Presión.



Para seguir avanzando debes subir las escaleras y continuar saltando por encima de los dos charcos congelados de la parte superior. Sigue por el único camino posible hasta llegar a una zona donde hay un camino hacia arriba y lleno de piedras. Al final del recorrido verás un cartel y un tronco. Si conseguiste la magia **Fuerza** en el Templo Fuchin, tendrás que usarla para tirar el tronco, si no la tienes, Garet se enfadará y lo golpeará automáticamente. En cualquier caso, aparecerá una roca que te perseguirá. Al apartarte del camino la roca abrirá un agujero por el que tendrás que bajar.

Si sigues el único camino que hay llegarás al enfrentamiento final con el monstruo anterior. Véncelo y conseguirás la **Joya Kinética** que te dará la magia **Elevar** (*el cofre aparecerá en el lugar donde estaba el enemigo*). Con ella podrás levantar las rocas que te impedían pasar.



JEFE	PV	PP	Exp.
Hidroestatua	1300	80	496



Vuelve a entrar en la cueva por la parte de abajo del pueblo. Levanta la piedra con la nueva magia (Elevar) y sigue por el camino central de los tres que hay (*por los otros conseguirás algún cofre, pero no hay camino abierto*) y levanta otra roca más. Así saldrás de la cueva y habrás atravesado el pueblo. Un poco más abajo de donde sales está el Templo Lama.

TEMPLO LAMA

Entra en el templo que hay arriba y habla con los personajes que encontrarás. Estos te darán la magia Revelar que te permitirá ver caminos y objetos ocultos. Ahora puedes salir de este pueblo y entrar en el Desierto Lamakan (*según sales al mapa general un poco más abajo a la izquierda*).



NOTA:

Si golpeaste con la magia Fuerza el tronco del Templo de Xian, ahora aparecerá aquí la chica que busca al personaje llamado Hsu que se ha perdido. Si sales de este pueblo y entras en Pasaje Alpino verás a la chica de Xian y a la chica del Templo Lama que te ha enseñado Revelar. Podrás descubrir una cueva usando esa magia y salvar a Hsu usando Elevar. Volverás al Templo Lama y el Pasaje Alpino quedará abierto.



DESIERTO DE LAMAKAN

Una vez que entres aquí debes avanzar siempre hacia la izquierda. Sólo hay un camino para avanzar, el problema es que hay zonas del desierto en las que la arena de suelo quema mucho, e irás perdiendo resistencia (*una barra de color rojo que aparece en la pantalla nos lo marca*) hasta que te quiten energía. Fíjate en las zonas que hay círculos de piedra, si en ellas usas la magia Revelar verás dentro de algunos un pequeño charco de agua. Si te metes en él el calor desaparecerá momentáneamente y no perderás energía.



Dentro de unos de estos círculos de piedra encontrarás un Djinn llamado Humo, así que intenta mirar en el interior de todos para no perdértelo.



Después de pasar dos zonas de este modo, llegarás a otra parte del desierto en la que hay unas cataratas de arena. Continúa avanzando hacia la izquierda y llegarás a un camino cortado donde hay una pequeña catarata de arena por donde no se puede pasar. Usa la magia Revelar y aparecerá una cueva en la que tendrás que entrar para avanzar más a la izquierda. En la zona donde apareces continúa hacia la izquierda, al final del camino verás otra catarata. Usa la magia Revelar y verás una cueva y un enemigo que te bloquea el paso. Acércate y podrás enfrentarte a él.

JEFE	PV	PP	Exp.
Manticore	1700	83	590



Después de vencerlo podrás entrar en esa cueva y atravesar completamente el desierto saliendo de nuevo al mapa general.

Si sigues hacia la izquierda cruzando dos puentes llegarás a otra ciudad, Kalay. Y si antes de cruzar esos dos puentes subes un poco, verás otro puente que te lleva a una pequeña zona circular sin salida. Si caminas por ahí encontrarás un Djinn llamado Parra.



REGRESO A VAULT

Si quieres, ahora puedes regresar a Vault. Para ello, *sólo tienes que dirigirte al norte cruzando los puentes que hay (ahora están reparados*).



Aquí puedes conseguir un Djinn llamado Savia.

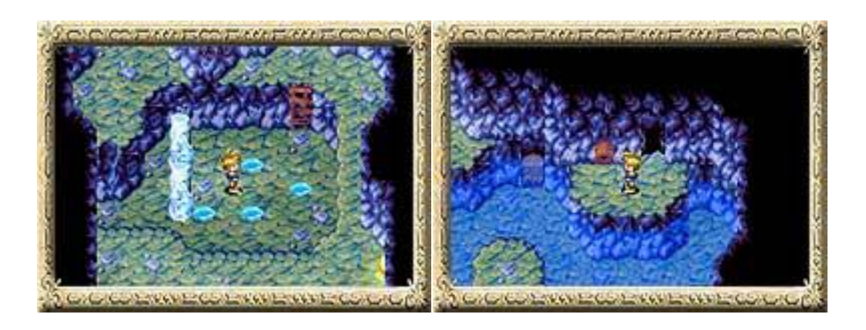
Para conseguirlo llega a la parte superior del pueblo (donde está el perro junto al círculo de piedras, se sube por la parte izquierda). Sigue el camino que hay por allí arriba rodeando todo el pueblo hasta llegar al campanario. Sube las escaleras, acércate a la campana y pulsa el botón A para hacer que suene (cuando suena la campana verás como sale un Djinn de detrás de un árbol). Vuelve hacia atrás y en el centro del círculo de piedras descubrirás un camino secreto si usas la magia Revelar (*si el perro está en medio y no te deja pasar puedes darle un hueso para que se mueva de ahí, lo consigues en la posada (INN) hablando con la chica que hay a la derecha o cogiéndolo de su lado*).



Una vez abajo sigue el camino de la izquierda y entra por la puerta que hay. Llegarás a una zona de agua en donde sólo puedes ir hacia la derecha y entrar por la puerta que hay. En la siguiente sala coloca la antorcha en la baldosa que hay en el suelo y se abrirá la puerta. Continúa por el camino abierto.



En la siguiente sala verás varios charcos de agua que puedes congelar. Hazlo y úsalos para llegar a la parte izquierda. Al entrar en la nueva sala dirígete hacia la izquierda y sigue el camino que hay hacia abajo (*bajando las escaleras*). En la sala siguiente verás unas escaleras en la parte de arriba, sube por ellas y encontrarás un interruptor que debes pulsar para que el agua baje. Ahora debes regresar, pero el camino por el que has venido se ha llenado de agua y queda cortado, así que vuelve por las escaleras que has subido y continúa por el camino de abajo.



Sigue el único camino que hay hasta que llegues a una sala en la que caen unas gotas del techo y unas antorchas encendidas. Para abrir la puerta debes colocar en el interruptor de arriba la antorcha que hay abajo.

Empuja la primera antorcha que te encuentras: hacia arriba, a la derecha tres veces, dos hacia arriba, dos a la izquierda y uno hacia abajo. Ahora la empujas hacia la izquierda cuatro, dos arriba, tres a la derecha y dos arriba (*antes debes de haber quitado la antorcha apagada de arriba empujándola hacia abajo*).



Tienes que tener cuidado de que no le caiga ninguna gota encima, porque se apagaría.

En la siguiente sala continúa hacia la izquierda y entra por la puerta que hay a la izquierda del todo (*unas escaleras que van hacia arriba*). Continúa por el único camino posible y llegarás a la habitación que vaciaste de agua. Entra por la puerta y en la sala siguiente salta hacia arriba para seguir avanzando y continuar hacia la derecha. Así saldrás de la cueva y encontrarás al Djinn (Savia).

REGRESO A TALE

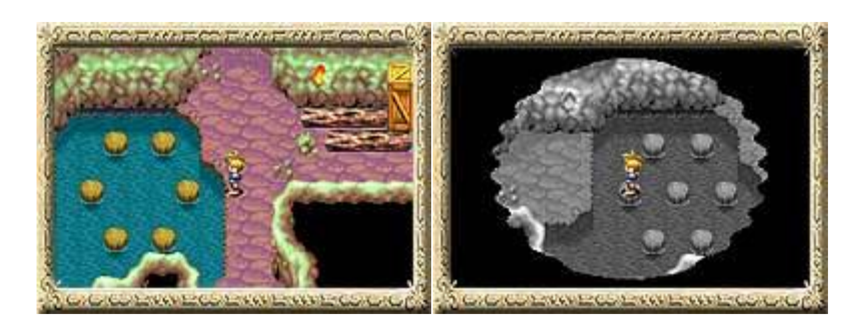
Dirígete ahora hacia el norte para llegar a Tale, el pueblo donde comienzas la aventura. Allí puedes conseguir otro Djinn (Cometa).

Debes continuar hacia arriba e ir a la parte izquierda del pueblo, donde había un chico al lado de una piedra que cortaba el camino (*cerca de la casa donde estaba el anciano que te abría el paso hacia la torre al principio del juego*). Levanta la piedra con la magia Elevar y entra en la cueva que hay detrás.



Cueva de Tale

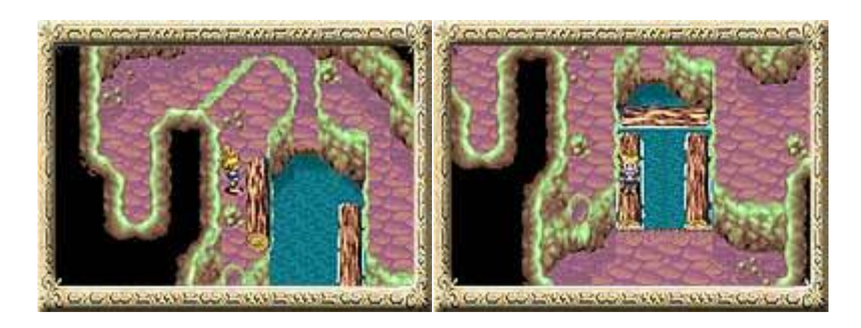
Al entrar verás tres caminos: por el de la izquierda sólo puedes empujar un tronco, por el centro verás al Djinn (aunque está en una plataforma elevada), y por la derecha debes avanzar saltando por las piedras (*usa la magia Revelar para ver una piedra en el centro del círculo de piedras y poder pasar*).



Continúa el camino, y en la sala siguiente usa la magia Mover para tirar una columna al agua y poder seguir hacia arriba. Llegarás a un tronco, camina hacia la derecha y lo irás moviendo para llegar a la parte derecha de la sala.



Entra por la puerta y continúa avanzando hacia la izquierda por el único camino posible. Llegarás a otra sala en la que puedes empujar un tronco al agua, salta a la parte izquierda y empuja otro tronco también hacia abajo. Ahora baja y empuja el tronco horizontal que hay hacia arriba para que pase por encima de los otros dos y caiga al agua, así podrás acceder al camino que hay arriba.



Sigue avanzando y llegarás a la zona donde está el Djinn (Cometa). Justo antes de llegar a él hay un cofre, ábrelo y recibirás la **Gema Parálisis**. Equípate con ella y obtendrás la magia Paralizar que sirve para paralizar personajes. Intenta llegar al Djinn y verás cómo intenta escapar y no puedes cogerlo. Usa la magia Paralizar y podrás conseguirlo.



KALAY, VIAJE EN BARCO Y LLEGADA AL MUELLE DE TOLBI

Al llegar a Kalay sal por la parte de arriba de la ciudad y verás un castillo en el que podrás entrar y hablar con la reina. Habla también con toda la gente que veas en el interior de la posada (INN) y con dos personajes que hay en la parte derecha y abajo del pueblo. Después, al intentar salir del pueblo verás unas escenas. Ahora podrás salir de la ciudad y dirigirte al puerto (Muelle de Kalay), que está al oeste de Kalay (*al lado del gran lago que se ve*).



Muelle de Kalay

Habla con la chica que hay dentro de la casa y te venderá los billetes para el barco. Después entra en el barco (*si no has comprado los billetes, el personaje que está en la entrada no te dejará pasar*). Al entrar te hablará el capitán del barco y se irá hacia la parte de abajo. Ve hablando con los personajes que veas y, al llegar a la parte de abajo, verás cómo un personaje sale corriendo (*acaba de robar un ancla del capitán*). Allí encontrarás al capitán y te hablará de su ancla mágica que ha perdido.



Debes encontrarla y llevársela. Está en la torreta que hay subiendo por el mástil del barco *(pulsando el botón A en la parte frontal del palo que hay arriba*).



NOTA: Si el capitán no te habla del ancla vuelve a la ciudad y habla con la gente que hay dentro de la Posada (INN). También debes hablar con dos personajes (que tienen una mochila) en la parte de abajo a la derecha del pueblo para que te hablen del barco. Después vuelve a hablar con el capitán.

VIAJE EN BARCO.

Una vez que has entregado el ancla al capitán, lo primero que debes hacer es hablar con el jefe de los remeros en el sótano del barco. Así conseguirás que empiece el viaje. Al poco tiempo verás como te atacan 3 enemigos (*una especie de pulpos pequeños*).



Debes enfrentarte a ellos y vencerles, aunque al hacerlo verás que uno de los remeros ha sido herido, así que te pedirán que busques un sustituto. Debes hablar con la gente que hay arriba y uno de ellos se unirá a ti. Vuelve a bajar y ese personaje (da igual el que sea) tomará el puesto del anterior remero. Así el viaje continuará. Verás en unas imágenes cómo el barco sigue su rumbo.



Al poco verás de nuevo que el barco es atacado por segunda vez, ahora por varios murciélagos y un lagarto guerrero. También debes vencerles y de nuevo sustituir a un remero herido.



Otra vez verás imágenes del barco, y al poco habrá un tercer ataque: unos pequeños pulpos junto a un pájaro. Véncelos y sustituye al tercer remero herido.



Después de las escenas que verás, ahora debes subir a la cubierta y encontrar un gran pulpo allí, con el que automáticamente entrarás en combate.

JEFE	PV	PP	Exp.
Kraken	2400	46	711

Al vencerlo podrás sustituir al último remero y por fin llegarás al Muelle de Tolbi. Una vez allí baja del barco y podrás llegar a Tolbi.



TOLBI Y COMPLETAR LA CUEVA DE ALTAMILLA

TOLBI

Lo primero que puedes hacer en Tolbi es conseguir un Djinn. Nada más entrar ve hacia la derecha, por donde están los árboles, antes de entrar en la ciudad.

Encontrarás una planta para usar la magia **Planta** que hará crecer una enredadera. Sube por ella y congela un pequeño charco para hacer una columna de hielo. Ahora, con cuidado de no salir al mapa general, entra en la ciudad y en la parte derecha podrás subir unas escaleras y llegar a esa columna de hielo recién creada. Así podrás conseguir a un Djinn llamado Ascua.



De momento no podrás pasar a Coliseo y, aunque puedes entrar en el palacio que hay en la parte izquierda, no puedes acceder a ninguna parte todavía.



Por ahora, sal del pueblo y dirigirte hacia la izquierda para cruzar un puente hacia arriba. Más arriba a la izquierda encuentras otro puente que debes bajar. En la zona a la que llegas podrás encontrarle. Es cuestión de suerte que aparezca, debes dar muchas vueltas por toda esta zona hasta que salga. No hay un sitio determinado en el que debas colocarte ni tienes nada más que hacer. A veces tarda bastante en salir.

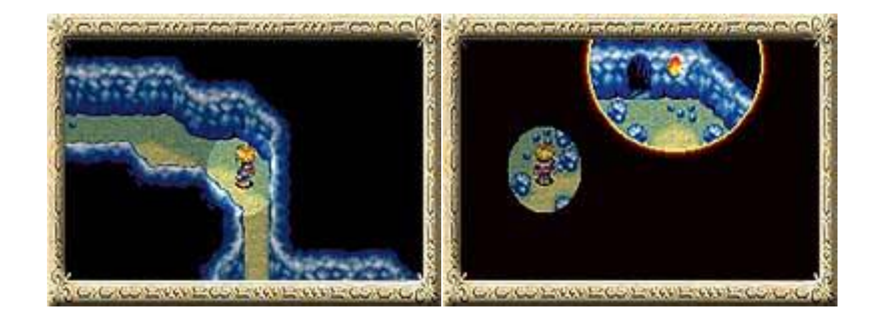


Ahora, para avanzar debes salir del pueblo y dirigirte a una cueva que hay en la parte de arriba de la ciudad, tienes que cruzar dos puentes hacia arriba. Pero antes de entrar rodea el gran lago por arriba y llegarás a la parte de atrás del Muelle de Kalay donde te espera otro Djinn llamado Humus.



CUEVA de ALTAMILLA

Al entrar en la cueva sólo encontrarás un camino. Verás que según avanzas la luz se irá apagando, pero aun así debes continuar. Al cruzar la primera puerta ya sólo verás por donde vas, el resto de la pantalla estará completamente a oscuras. Pasa por la puerta de arriba esquivando las piedras.



Al entrar por ella sigue por el camino de la izquierda y continúa el camino pegado a la pared de la izquierda. Llegarás hasta un personaje del que sólo verás la silueta. Habla con él, te pedirá que le ayudes porque está enfermo. Para curarle debes encontrar una pócima, sigue el camino que hay a la izquierda desde donde esta él.



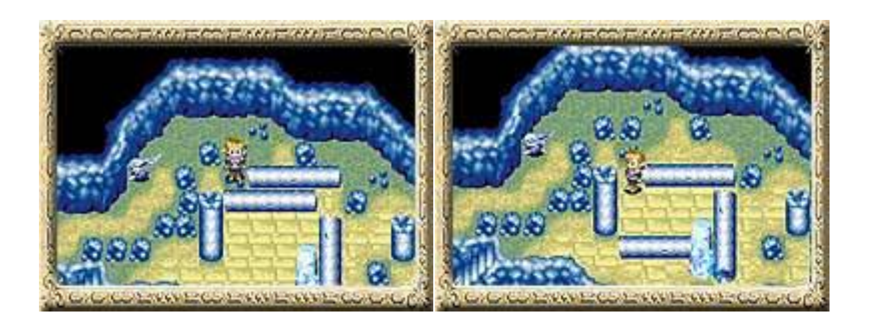
Al pasar de sala ve hacia la izquierda, y al llegar a la pared vete hacia abajo y rodea toda la sala pegándote a la pared, así llegarás a otra cueva. Entra por ella y llegarás a una sala en la que hay luz nuevamente. Sube las escaleras que hay en la parte de arriba y verás un Djinn en la parte izquierda y unas columnas en el suelo a la derecha.



Para cogerlo debes empujar la primera columna que encuentras hacia la derecha, después la que está abajo hacia arriba y, en tercer lugar, congela el charco. Vuelve a mover la que dejaste a la derecha hacia la izquierda, aunque ahora se parará por el bloque de hielo.

Lo siguiente es empujar hacia abajo la columna que está arriba (*la segunda que empujaste*). Para llegar a ella puedes hacerlo por el lado izquierdo, pasando por detrás de la columna que está fija a la izquierda (*justo por encima de ella*).

Mueve hacia la derecha otra vez la columna que está a la derecha, pasa detrás de ella por abajo y vuelve a moverla hacia la izquierda para poder pasar hacia arriba y empujar la columna que queda arriba hacia abajo.



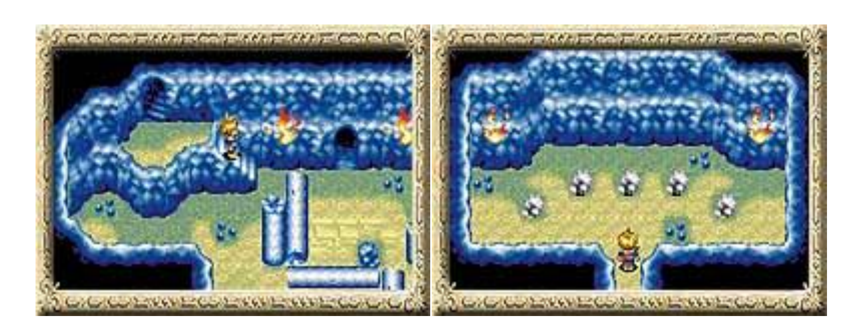
Así llegas al Djinn llamado Nube.

Para seguir avanzando ve al lado derecho y empuja una columna hacia abajo, salta por encima de ella y llegas a una cueva, entra y continúa el camino hacia abajo.



Debes llegar a la cueva que está en la parte izquierda de esta sala. Para ello debes seguir un camino de piedras. Al entrar en esa cueva llegas a otra sala que también tiene luz.

Baja a la parte de abajo de la sala y sube por las escaleras que hay a la izquierda. Continúa por ese camino y rodeando la sala llegarás a una cueva, entra y verás 5 piedras en el suelo y ninguna salida.



Acércate a la piedra de la izquierda del todo y pulsa el botón A, así la moverás. Ahora haz lo mismo con la de más a la derecha y aparecerá una ruleta de colores. Cuando pare fíjate en el color de la bola que ha quedado arriba, después usa Revelar y verás que cada piedra tiene un color. Pulsa el botón junto a la piedra que sea del mismo color que quedó en la bola de arriba. La ruleta volverá a girar y vuelve a repetir el proceso, así se abrirá un camino que te llevará directamente a un cofre que contiene la poción que buscabas. Vuelve hacia atrás, por el mismo camino, y dásela a la silueta que te encontraste anteriormente. Ahora verás unas escenas y después podrás volver a Tolbi.



VOLVER A TOLBI Y ENTRAR EN EL COLISEO

TOLBI

Una vez que regresas, dirígete a Coliseo por la parte de arriba del pueblo. Intenta entrar por donde la gente forma cola y un guardia te reconocerá y te acompañará dentro.



Coliseo (3 finales)

Debes ir pasando varias pruebas hasta el enfrentamiento final contra un rival.

PRIMERA FINAL.

Antes de comenzar la prueba verás salas en las que puedes dejar a tus compañeros. Cuando estén todos colocados habla con el guardia de abajo y saldrás de allí. En la sala de abajo colócate en el círculo que hay más a la derecha.



Así entrarás en el juego. En la primera sala sólo debes empujar la columna para poder pasar (*si has colocado antes a un compañero con la Psinergía MOVER, puedes empujar la columna de abajo y no tendrás que mover la otra*).

En la segunda sala podrás avanzar si haces que llueva en el resorte de la izquierda (*tendrás que haber dejado aquí un compañero para ello*) o moviendo la tubería hacia la izquierda.

En la tercera sala cruza el puente con cuidado de no caerte.

En la cuarta sala cruza con el tronco hacia la derecha.

Puedes ir recogiendo por el camino varios cofres, pero perderás tiempo si lo haces. Si llegas antes que tu contrincante elegirás el mejor objeto para la lucha.



Después de estas salas llegarás a la pelea contra el rival. Tienes que vencerle (*sino debes volver y repetir la prueba*).



SEGUNDA FINAL.

Vuelves a encontrarte con varias salas (5).

En la sala 1 debes pasar un pequeño laberinto, si mueves previamente las columnas con un compañero puedes ahorrar tiempo.

En la sala 2 sólo debes cruzar saltando hacia la izquierda, sin ayuda de compañeros.

En la sala 3 si dejas a un compañero con la magia congelar puedes cruzar rápidamente la habitación, si no lo has hecho usa los troncos para avanzar.

En la sala 4, puedes mover la columna para coger un cofre, sube arriba y déjate caer por el hueco del centro.

En la sala 5 aparta los troncos para poder llegar al lado izquierdo.



TERCERA FINAL.

En la sala 1 congela el charco con un compañero o empuja la columna para poder pasar.

En la sala 2 pasa al otro lado saltando por encima de los troncos (por el camino de arriba) o mueve la columna con un compañero para ahorrar tiempo y llegar antes por el camino de abajo.

En la sala 3, sólo debes esquivar los salientes.



En la sala 4, sube por la pared siguiendo el camino de piedras.

En la sala 5 debes cruzar por la cinta transportadora corriendo.

En la sala 6 debes mover las columnas para poder empujar el tronco hacia el agua.



Al luchar con el enemigo caerás agotado y aparecerás en el palacio descansando. Si has caído derrotado antes de la tercera pelea debes volver al Coliseo, si ha sido en la tercera final entonces ve a hablar con el rey de este castillo, que ahora sí estará. Después baja por las escaleras que hay en el lado izquierdo de la habitación y verás una puerta. Al entrar encontrarás a un anciano en la cama, habla con él y recibirás la magia **Ocultar**.



VIAJE A LUNPA

Una vez que hayas conseguido la magia **Ocultar** puedes ir a Lunpa para conseguir un Djinn. Esta ciudad estaba muy cerca del pueblo donde comienzas tu aventura, pero había unos guardias que no te dejaban pasar.

Para llegar a Lunpa tendrás que atravesar una cueva (Cueva Gondowan) que está situada hacia el este de Tolbi. Para atravesarla sólo debes ir por el camino de la izquierda, levantar una roca con la magia **Elevar** y continuar el camino hasta llegar a una columna que puedes empujar para tirarla al agua (usando la magia **Mover**). Sigue a la derecha y encontrarás otra columna que puedes mover para salir al exterior. Al pasarla llegarás al sur de Kalay. Después sólo tienes que continuar hacia el norte.



Si llegas ahora a Lunpa, los guardias siguen estando allí, pero hay una cueva justo al lado por la que puedes entrar. Tendrás que congelar unos charcos para abrir una puerta y si sigues por el único camino que hay llegarás al interior de la ciudad.



Puedes subir a la zona elevada de la ciudad para llegar a una cueva oculta que contiene varias cosas. Para ello mira con Revelar en la parte superior del pueblo (justo entre los troncos que hay) y verás un charco, congélalo y así podrás pasar por encima. Al final del recorrido usa de nuevo Revelar y verás un interruptor en la pared, púlsalo y aparecerá la cueva oculta llena de cofres.

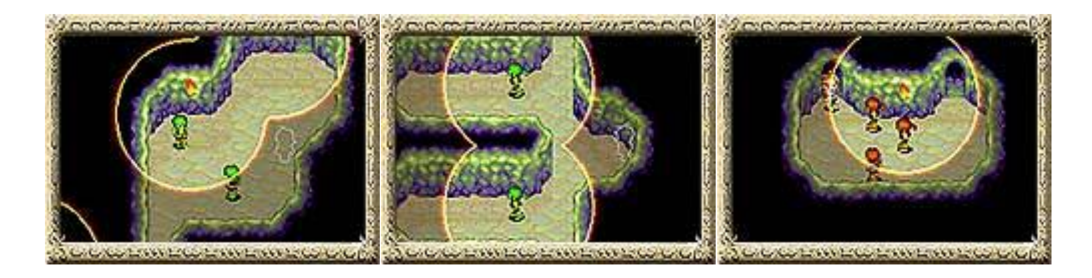


Sal por el camino de arriba y llegarás a un castillo custodiado por dos guardias. Debes hacerte invisible con la magia **Ocultar** para poder pasar, además debes ir andando por donde no haya luz o por donde de la sombra sino te descubrirán. Hazlo y podrás pasar por detrás de ellos y entrar en la fortaleza.



Pasa por la puerta que hay y sigue el camino hacia la derecha, pasa de nuevo otra puerta y continúa hacia la derecha sin que te vean. Al pasar otra puerta hay un guardia, tienes que pasar por la puerta que hay abajo a la izquierda sin que te vea, así que esquívalo yendo por arriba.

En la sala siguiente debes volver a esquivar a otro guardia que está andando para pasar por la puerta de abajo. Nada más entrar usa Ocultar y sigue por abajo, entra en la cueva y verás un camino que sale hacia arriba donde hay dos guardias andando. Sube por ahí sin que te vean hasta llegar a otra puerta. Continúa por el único camino posible y te encontrarás con tres guardias a los que te tendrás que enfrentar.

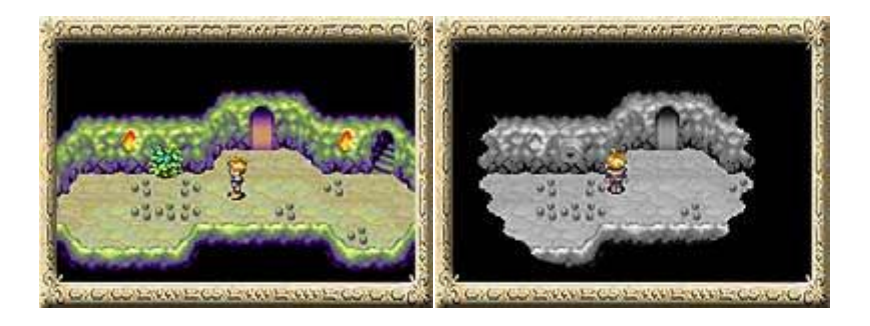


Después de vencerlos sigue el camino que hay y llegarás a dos puertas. Por la de arriba verás a un anciano en la cama, detrás de él encontrarás el Djinn, pero no puedes pasar de momento, así que sigue el otro camino (*hacia abajo*), esquiva otro guardia y llegarás a una puerta cerrada donde se ve una llave detrás, esta llave puedes cogerla usando la magia **Coger**.



A partir de ahora podrás abrir todas las puertas de la fortaleza. Entra por la puerta, vence al enemigo y entra en la puerta de la derecha. En la siguiente sala puedes abrir otra puerta (*que te lleva al principio de la fortaleza*) pero no entres por ella, debes hacerlo por la cueva que hay a su lado.

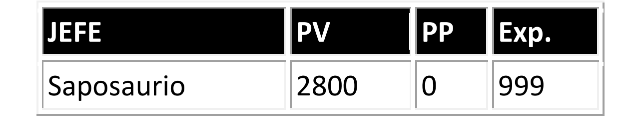
En la sala siguiente usa la magia **Torbellino** para quitar unas hojas, después usa Revelar para ver un interruptor y púlsalo para abrir la puerta y poder continuar.



Sube las escaleras que hay a la derecha y quita las hojas con **Torbellino**, pasa por la cueva que hay detrás y sigue por el único camino que hay hasta llegar a una caja. Empújala hacia abajo hasta tirarla por un hueco y úsala para cruzar hacia la izquierda.



Continúa avanzando y al pasar por la puerta que hay, verás otras hojas que puedes quitar con **Torbellino** para después poder usar **Revelar** y pulsar un interruptor. Pasa por la puerta que se abre y llegarás a unos personajes que te hablarán, al terminar debes vencer a un gran monstruo y te sacarán de la fortaleza.



JEFE	PV	PP	Exp.
Saposaurio	2800	0	999



Entra en la cueva que te trajo hasta aquí y avanza hasta encontrarte con un personaje y verás unas escenas, después regresa al pueblo y vuelve a entrar en la fortaleza. Si ahora llegas hasta la habitación del anciano en la cama te dejará pasar y conseguirás al Djinn llamado Tónico.



VUELTA A KALAY

Conseguir a Brasa en Kalay.

No es necesario volver aquí, pero si lo haces puedes conseguir un Djinn.

Para hacerlo debes entrar por una cueva oculta tras una estatua en la parte de arriba a la derecha del pueblo. Tendrás que llegar a ella subiendo las escaleras de la casa que hay arriba a la derecha y saltar al borde elevado de la ciudad, saltando a través del muro roto de la casa. Mueve la estatua con **Mover** y entra en el subterráneo.



Una vez dentro empuja la estatua que verás hacia la izquierda para llevarla bajo la catarata, así cortarás el agua y puedes conseguir al Djinn llamado Brasa.



Ahora puedes seguir avanzando para encontrar varios cofres que puedes abrir, pero no hay ningún objeto importante. Si llegas al final de la cueva saldrás por el camino de entrada a Kalay, donde hay un guardia que no te dejaba pasar por el otro lado.



LLEGADA A SUHALLA Y ATRAVESAR EL DESIERTO DE SUHALLA

Una vez que hayas hablado con el rey en Tolbi, debes cruzar el puente que hay debajo de este pueblo. Continúa hacia la derecha y llegarás a otro pueblo llamado Suhalla. Allí no puedes hacer nada, así que continúa hacia la derecha y hacia abajo y entrarás en el Desierto de Suhalla.



DESIERTO de SUHALLA

Para cruzarlo debes ir usando la magia Lluvia cada vez que te coja un remolino. Si lo haces podrás enfrentarte a un enemigo y al vencerlo seguir avanzando, pero si no lo haces volverás automáticamente a Suhalla.

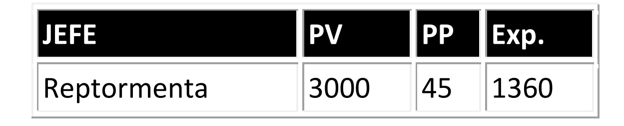


Para cruzar la primera zona del desierto sólo tienes que ir siguiendo el camino que va hacia abajo (*a veces verás varios caminos, pero están cortados o te llevan al mismo sitio*).

Cuando llegues a la segunda zona, pasa por el camino del centro y continúa por el único camino posible, llegarás a una zona donde hay unas escaleras para bajar y verás un gran remolino rojo en la parte derecha del mapa. Si aquí usas Revelar podrás ver una columna invisible que puedes usar para continuar el camino hacia la izquierda, así llegarás a un Djinn llamado Flash. Si sigues el camino que hay por una cueva llegarás al tornado rojo, puedes dejar que te coja para llegar a la Isla Pirata.



Para continuar avanzando vuelve a la zona donde usaste Revelar y baja las escaleras. A partir de aquí te perseguirá un tornado blanco, si vas corriendo y no te paras por el camino puedes salir del desierto sin que te coja. Si no escapas deberás vencerlo, pero es bastante difícil hacerlo.



JEFE	PV	PP	Exp.
Reptormenta	3000	45	1360

Una vez fuera del desierto llegarás al Pasaje de Suhalla.



PASAJE DE SUHALLA, FARO DE VENUS Y LLEGADA A LALIVERO

PASAJE de SUHALLA.

Una vez que llegues a esta zona sube las escaleras y encontrarás unos personajes en el suelo, verás unas escenas y podrás continuar hacia arriba. Sigue el camino hacia la derecha, a mitad del recorrido puedes encontrar un Djinn llamado Rocío si te dejas caer hacia abajo.



Esta ruta tiene dos salidas, una a la derecha del todo, bajando unas escaleras y la otra a través de una cueva en la que llegas a un barco hundido (*allí te darán el **Orbe Negro** para ponerlo en marcha, pero no podrás hacer nada y volverán a quitártelo. Más tarde al final del juego lo recuperarás).*

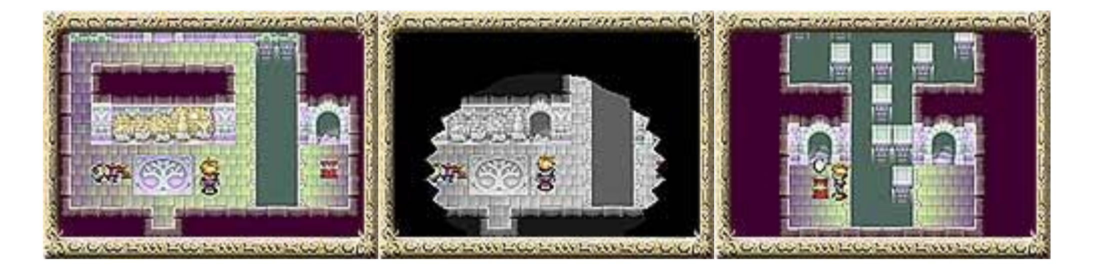


Sal por la derecha y llegarás de nuevo al mapa general. Ve un poco al norte y entra en el Faro de Venus.



FARO de VENUS

Pasa por la puerta que hay para llegar a la segunda sala. Allí verás un dibujo de un árbol en el suelo y si miras con Revelar verás un camino oculto en la pared. Continúa por él y verás un cofre que contiene la **Roca de Poder**, equípate con ella y obtendrás la magia **Desplazar**.



Vuelve a la sala anterior y ahora continúa el camino que va hacia arriba. Verás dos caminos, sigue el de la derecha (*el de la izquierda te llevará a otra sala y podrás conseguir un cofre*) y así llegarás a un camino taponado por unos bloques grises, usa la magia **Desplazar** para levantarlo (*y tirarlo hacia abajo*) y así poder pasar. Al cruzar por la puerta verás unos rayos que te impiden pasar, usa **Revelar** en el lado derecho y verás una salida oculta.



Pasa por ella y llegarás a una gran sala en la que encontrarás una estatua en la parte de arriba. Pulsa el botón A junto a ella y verás como se iluminan unas baldosas en el suelo. Esto hará que unas plataformas dentro de la torre se muevan, lo necesitarás para más adelante. Hay dos posiciones en las que pueden estar iluminadas las baldosas, cada una te abre un camino distinto, deja la posición de las baldosas hacia la derecha. Sal de la torre por la parte derecha, así llegarás al mapa general de nuevo, un poco más arriba encuentras la ciudad de Lalivero.



NOTA: La estatua puede colocarse en dos posiciones y por cualquiera de los dos caminos podrás llegar al final del recorrido, nosotros explicamos el camino más sencillo de seguir (*es la posición en la que las baldosas sólo siguen el camino de la derecha, foto de arriba*).

LALIVERO Y FARO DE BABI

En Lalivero puedes conseguir un Djinn llamado Luz. Para ello debes entrar en la tienda (*en el lado derecho de la ciudad*), sube unas escaleras que hay dentro de ella y en el tejado salta hacia el muro que rodea la ciudad. Continúa el camino hacia arriba y llegarás a la parte de arriba de la ciudad por donde podrás saltar sobre los tejados de las casas y llegar hasta él.



Vuelve a bajar por donde has subido y sal por la parte de arriba, así llegarás al camino de entrada al Faro de Babi. Continúa hacia arriba y entrarás a ella.



FARO de BABI

En la entrada verás dos columnas, una a cada lado de la puerta principal. En el camino que hay debajo de ellas puedes conseguir un Djinn llamado Orza.



Para ello entra primero por el camino que hay debajo de la columna de la izquierda, así podrás mover una columna con la magia **Mover**. Vuelve arriba y ahora pasa por el camino que hay bajo la columna de la derecha (*debes empujarla primero*). Usa **Mover** de nuevo y podrás pasar, al hacerlo llagarás al exterior, debes usar la magia **Planta** para que crezca una enredadera y poder subir.

Después déjate caer y así podrás llegar a una sala en la que debes hacer lo mismo para encontrar al Djinn. Después tienes que dejarte caer para poder seguir avanzando.



Para avanzar por el interior de la torre pasa la puerta que hay cuando te tiras. Ahora debes ir subiendo por el camino que hay a la izquierda hasta que llegues a una sala en la que puedes dejarte caer por varios sitios. Hazlo por el hueco de más arriba. Así llegarás al sótano donde encontrarás unos personajes con los que hablarás. Mira con **Revelar** para ver un interruptor junto a la puerta y al pulsarlo podrás pasar.



Verás una gran sala con una estatua igual que la que había en la primera torre. Si no hay unas baldosas iluminadas en el suelo no podrás seguir avanzando y es porque no hablaste con la primera estatua (*en el Faro de Venus*).

Según estén las baldosas iluminadas (*hay dos posiciones, si hablaste una o dos veces con la estatua*) podrás seguir un camino u otro. Nosotros explicamos el camino de la derecha que es el más rápido para llegar.



Pasa a la habitación de abajo y verás dos columnas juntas, mueve la columna de la derecha dos pasos hacia la derecha y uno hacia abajo, así podrás continuar avanzando por el lado derecho de la habitación. En la siguiente sala podrás saltar por las baldosas que hay en la parte derecha. En la nueva habitación tienes que empujar dos pilares que contienen agua en un interruptor (*el segundo tienes que llenarlo tú con **Lluvia***). Ahora verás dos caminos, el de la derecha te lleva a una pequeña habitación con una estatua, usa **Revelar** y encontrarás un cofre bajo ella.



Por el camino de la izquierda llegas a una sala donde debes mover el pilar hasta colocarlo en el hueco que tiene a la derecha (*siguiendo el camino marcado en el suelo*), usa **Lluvia** en él y después **Congelar**, ahora podrás subirte en él y continuar avanzando. Sigue el único camino posible y entrarás en una habitación con cinco estatuas de colores. Muévelas colocándolas en las 5 baldosas que hay en el centro en un lugar determinado.



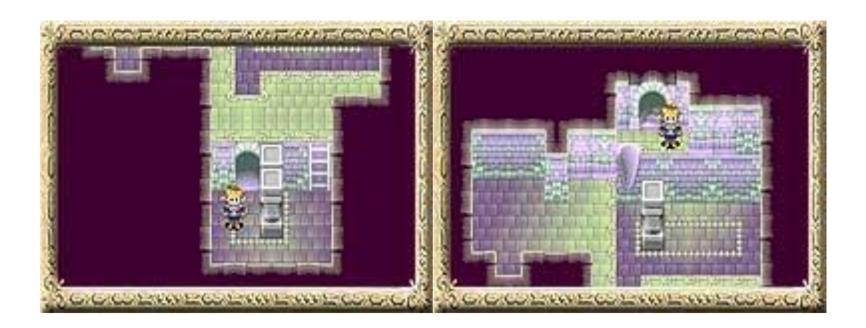
La amarilla debe ir en el medio y las demás en la esquina opuesta a donde las encuentras (*es decir la verde abajo a la izquierda, la roja arriba a la izquierda, la azul arriba a la derecha y la morada abajo a la derecha*). Cuando las coloques se abrirá la puerta que hay a la derecha y podrás pasar por ella, pasa una pantalla hacia arriba por el camino del centro. Una vez que pasas la puerta dirígete hacia la izquierda y pasa por la puerta que hay allí abajo. En esta sala hay dos bloques y un agujero entre ellos, empuja el primer bloque hacia la izquierda y después usa la magia **Desplazar** para tirarlo al agujero y poder pasar. Cruza la catarata de arena hacia la derecha y pasa por la puerta que hay arriba (*por abajo llegas a un cofre con un objeto maldito.*



En esta sala verás tres cataratas, debes pasar por la de más a la derecha y continuar por el único camino posible. En la siguiente sala debes poner una baldosa en el hueco del suelo y se abrirá la puerta. En la sala siguiente pulsa el interruptor del suelo y cambiarás una catarata de sitio. Pasa por la puerta de la izquierda. Apareces en una sala anterior y ahora, aprovechando la catarata que acabas de mover, puedes pasar por la puerta que hay arriba a la derecha.



Ahora debes bajar a la parte de abajo de la habitación y apartar las dos columnas para poder pasar, así podrás mover la tercera columna hacia la izquierda, subir y pasar por la puerta de arriba. Sigue avanzando por el único camino posible y entrarás en una sala con una estatua y una puerta cerrada. Debes colocar tres baldosas en unos agujeros para montar un circuito que abra la puerta.



Coloca el bloque con la vía horizontal en el hueco de arriba a la derecha, empuja la vía que se dirige hacia abajo hacia el hueco de arriba a la izquierda y, por último, la vía que se dirige hacia la izquierda en el hueco de abajo a la izquierda.



Cuando pases, salta a la parte central de la habitación y después a la parte izquierda. Verás dos puertas, pasa por la que hay más a la izquierda. Aquí verás dos cataratas, puedes pasar por debajo de cualquiera de ellas (la de la derecha te lleva a un cofre) pero cruza por debajo de la catarata de la izquierda para poder seguir avanzando. Llegas a una sala en la que debes colocar dos bloques en la plataforma de la izquierda para pasar al lado derecho de la habitación.



Entra por la puerta de abajo y pulsa el interruptor, pondrás en marcha otra catarata. Sal por la puerta de arriba y ahora entra en la catarata que acaba de aparecer para entrar por la puerta que hay en esta sala abajo a la izquierda. Sigue por el único camino que hay y llegarás a una especie de laberinto lleno de corrientes de arena que te arrastran, vete moviendo por la sala para llegar a la puerta que hay a la derecha.



Ahora vete hacia la derecha para pasar por esa puerta y así llegarás a una sala en donde tienes que formar un circuito para abrir la puerta. Coloca la baldosa con la vía en vertical en el hueco de abajo a la derecha. En el siguiente hueco, siguiendo la vía, pon el bloque que gira a la izquierda, en el siguiente pon el que gira hacia arriba y en el último hueco el que gira hacia la derecha.



En la sala siguiente podrás pulsar un interruptor que moverá una plataforma (*a su vez libera otra catarata*), pasa hacia arriba saltando por encima de la plataforma y llegarás a una puerta. Sigue el camino hacia abajo y aparecerás sobre la catarata que ha aparecido, así podrás pasar por el camino de arriba a la derecha.



Sigue el único camino posible y llegarás a un sitio donde te puedes dejar caer, llegarás a una plataforma que te elevará a la parte más alta de la torre. Allí verás unas escenas y entrarás en la última batalla contra los enemigos finales del juego.

JEFE	PV	PP	Exp.
Saturos	3000	260	3000
Menardi	3000	260	3000
Dragón Fusión	5500	?	?



FINAL

Una vez que hayas acabado con los enemigos del final, volverás a Lalivero, dentro de una casa, habla con los personajes que hay y al salir te darán el **Orbe Negro**. Ahora verás que la puerta que estaba custodiada por un guardia (*en la zona norte del pueblo a la izquierda*), está libre. Entra en ella y verás un barco hundido, usa sobre él el objeto que te han entregado llamado **Orbe Negro**. Así verás a los personajes viajando en el barco.



Verás las escenas finales del juego junto a los títulos de crédito.

Después de ver a los personajes coger el barco. Verás los nombres de los programadores del juego, mientras ves pasar los diferentes escenarios de batalla del juego por el fondo. Al final verás unas escenas en las que se ve a unos personajes que aparecen tirados en una playa.

La aventura continuará en un próximo capítulo.

ZONA OCULTA: ISLA PIRATA

ISLA PIRATA

Para llegar a esta isla secreta déjate coger por el tornado rojo que hay en el desierto de Suhalla.

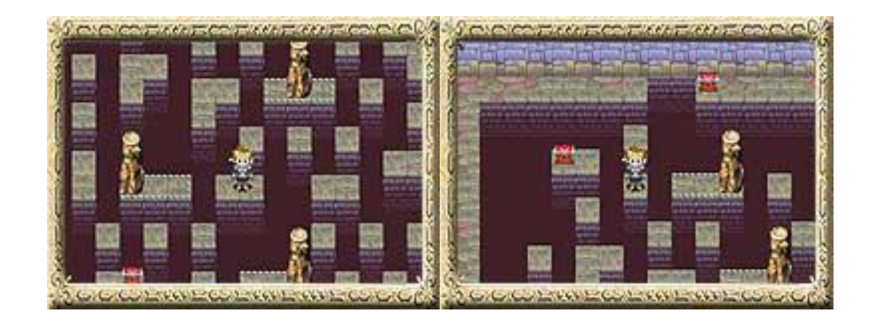
Cuando llegues a la segunda zona del desierto, pasa por el camino del centro y continúa por el único camino posible. Llegarás a una zona donde hay unas escaleras para bajar y verás un gran remolino rojo en la parte derecha del mapa. Si aquí usas Revelar podrás ver una columna invisible que puedes usar para continuar el camino hacia la izquierda, así llegarás a un Djinn llamado Flash. Si sigues el camino que hay entrando por la cueva llegarás al tornado rojo.



Una vez allí rodea la isla y entra en la parte central. Ahora debes subir a la parte de arriba para dejarte caer en una cueva. Para subir usa la magia **Planta** en la parte izquierda y sube por la enredadera. Vuelve a repetirlo dos veces más y tírate por el agujero que hay justo al lado cuando subes. Vuelve a tirarte cuando caigas y entra en la cueva que hay (la cueva está oculta tras unos arbustos), sigue el único camino posible. Bajarás unas largas escaleras y llegarás a la primera de las cuevas que hay en esta isla. Cada una de ellas debes pasarla de una manera distinta. Antes de pasar cada puerta te saldrán unos enemigos que debes vencer.



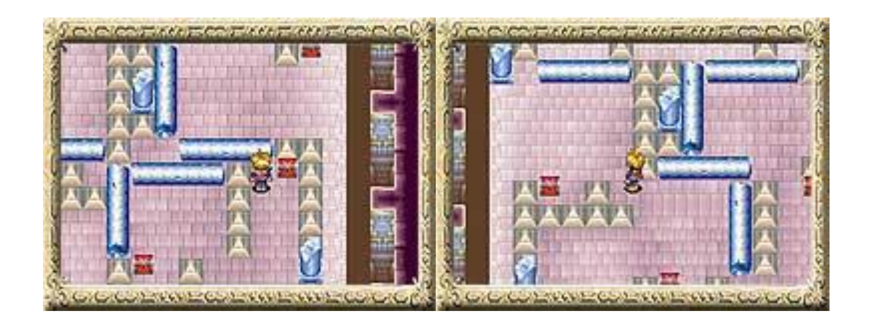
Cueva 1: Salta a la baldosa del centro y usa la magia **Mover** para apartar hacia la derecha la primera columna, sigue el camino de la izquierda y cuando estés enfrente de la segunda columna muévela hacia la izquierda y después sigue hasta la siguiente y apártala hacia la derecha. La siguiente columna que veas arriba puedes moverla hacia la derecha, si te pones en su lado derecho, pero sin pegarte a ella. Después deberás ir saltando por las plataformas de la parte derecha hasta volver a la misma columna, pero por la parte de abajo para poder moverla de nuevo hacia la derecha y así, pasar y llegar a la parte superior de la pantalla. Continúa el único camino posible y saldrás de esta cueva.



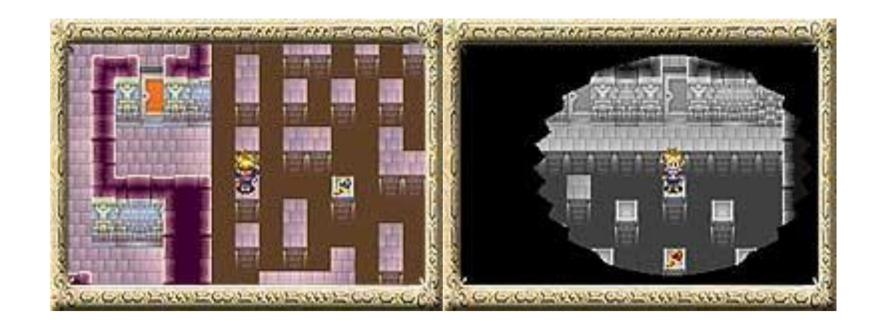
Al salir, verás una columna que puedes empujar para poder volver sin tener que pasar la cueva, y un cofre que se transformará en un enemigo.



Cueva 2: Mueve la primera columna rota que te encuentras horizontal hacia arriba, después la de arriba vertical hacia la izquierda. Ahora mueve los dos horizontales hacia arriba (primero la de más arriba y después la otra) y así podrás mover la que hay en el lado izquierdo en vertical hacia la derecha. Mueve hacia arriba la última columna que verás y podrás salir de esta cueva.



Cueva 3: Ve saltando por las plataformas que hay a la izquierda (*en el recorrido verás una puerta roja cerrada*) hasta llegar a la parte de arriba de la cueva *(puedes ir recogiendo llaves azules para poder abrir las puertas azules, pero no es necesario para poder pasar*). Una vez arriba vete a la derecha y verás unas baldosas con un hueco en medio. Usa **Revelar** y verás una plataforma en este sitio con una llave roja. Usa **Coger** para poder cogerla y ahora vuelve a la parte izquierda de la cueva, allí está la puerta que se abre con esa llave y podrás salir.



Cueva 4: Llegas a una sala con varias estatuas que te impiden pasar, debes usar la magia **Ocultar** para poder pasar por el camino que hay pegado a la pared de la izquierda sin que te vea la estatua que hay allí. Ahora usa la magia **Paralizar** para paralizarla. Avanza por ese camino y sal de la cueva.



Cueva 5: Entrarás a una sala con varios troncos y una presa. Mueve el tronco vertical que hay más arriba a la izquierda hacia este mismo lado, el que está debajo de él horizontal, hacia arriba, devuelve a la derecha el primero que moviste y mueve hacia abajo el tronco horizontal que has movido hacia arriba. Acciona la palanca que abre la presa y sube en ellos para poder pasar a la parte izquierda de la cueva.



Cueva 6: Al entrar en esta sala verás dos columnas juntas, mueve la columna de la izquierda dos pasos a la izquierda y la que queda a su derecha muévela un paso en la misma dirección, así podrás subirte en ellas para continuar avanzando por la repisa. Cuando llegues a la parte superior de la sala verás a un Djinn en la parte izquierda, pero intentará huir, así que baja las escaleras que hay y dirígete hacia abajo. Verás un charco que debes congelar con **Congelación**. Ahora vuelve donde estaba el Djinn y sigue el camino que hay por encima de la repisa donde él estaba (*por la parte izquierda de la sala*). Llegarás a una columna que puedes tirar hacia abajo, salta encima de ella y podrás avanzar de nuevo hasta donde está el Djinn. Volverá a huir ahora hacia la derecha, síguele y al verlo se irá hacia abajo. Continúa persiguiéndole y por fin lo verás dando vueltas alrededor de unos bloques, usa la magia **Paralizar** y podrás cogerlo. Este Djinn se llama

Veneno. Para salir de la cueva sólo debes ir a la parte izquierda de la misma y salir por abajo (*donde estaba el charco que congelabas*).



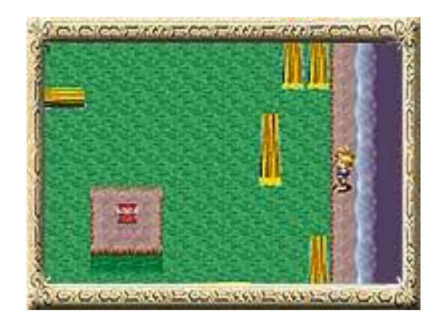
Cueva 7: En esta sala sigue el único camino posible hacia arriba, salta un agujero para poder continuar y sigue el camino que hay hacia abajo, salta a la zona donde se ve un cubo y empújalo hacia abajo dos pasos y después hacia la izquierda hasta dejarlo al borde del abismo (*ten cuidado de no tirarlo sino tendrás que salir de la cueva y entrar de nuevo para volverlo a encontrarlo*). Usa **Desplazar** para moverlo hacia arriba y así podrás cruzar por encima de él, continúa el camino y saldrás de la cueva.



Cueva 8: Sigue el único camino que hay, salta el charco que encontrarás, congélalo, sube las escaleras para pasar por encima de él hacia la izquierda. Continúa hasta que veas un agujero para tirarte abajo o baja las escaleras. Ahora sigue todo el camino recto hacia abajo y saldrás de la cueva.



Cueva 9: Verás un lago con troncos flotando. Sube por el de la izquierda, después usa el que está en vertical para irte hacia la derecha. Baja al suelo y vete a la parte inferior de la sala. Ahora sube por el tronco horizontal que estaba a la derecha, salta a la derecha, sube a los dos troncos de arriba y mueve el tronco izquierdo a este mismo lado, ahora salta al tronco de abajo y rueda a la izquierda. Sal de la cueva por la parte de abajo.



Al salir llegarás a un barco pirata abandonado en el que te podrás enfrentar a un poderoso enemigo, si logras vencerlo puedes coger la Malla Demoníaca.

JEFE	PV	PP	Exp.
Barbamuerta	5500	?	?

